# FUTURE ENERGY

GREEN PLANET 2

*Ein Spiel von Emanuele Ornella*

*für 2–4 Personen ab 8 Jahren*

## SPIELMATERIAL

- **1 Spielplan**

*Doppelseitig: eine Seite für 4 Personen und eine für 2 und 3 Personen*

- **24 Baukontrakte**

*10x 2er* *8x 3er* *6x 4er*

- **4 Startkontrakte**

- **49 Aktionsplättchen – jede Art 7×**

*Bieten eine permanente Aktion:*

*Investor* *Ingenieurin*

*Bieten eine einmalige Aktion:*

*Kohle,* *Erdgas,* *Atom,* *Erdöl,* *Bauland*

- **1 Start-Drachen**

- **10 $CO_2$- Zertifikate**

*6× 3,* *3× 4,* *1× 5* *Rückseite*

- **45 Geldbündel**

*27×1 Mill. Euro,* *18× 2 Mill. Euro*

- **1 Bautrupp**

- **1 Spielregel**

### In Spielfarbe (Blau, Weiß, Rot und Gelb):

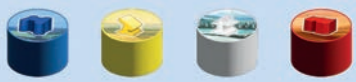
- **4 Spieltableaus & Aktionsstreifen** *(1 je Farbe)*

*Doppelseitig: Seite A für das Basisspiel & Seite B für die Erweiterungsmodule.*

- **80 Kraftwerke + Sticker** *(20 je Farbe)*

*Vor dem ersten Spiel müssen die Sticker auf die vier Siegpunktmarker und auch auf die 80 Kraftwerke geklebt werden.*

- **4 Siegpunktmarker + Sticker** *(1 je Farbe)*



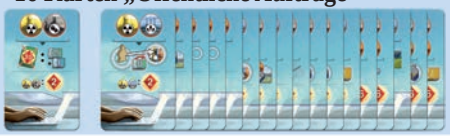
- **60 Stromleitungen** *(15 je Farbe)*

- **4 Plättchen "0/75"** *(1 je Farbe)*

- **4 Ingenieurin-Plättchen** *(1 je Farbe)*

### Spielmaterial für die Erweiterungsmodule

- **16 Karten „Öffentliche Aufträge"**



- **18 Jokerplättchen**

- **7 unterschiedliche Bauland-Plättchen**

- **4 Atomkraft-Tableaus**

## SPIELÜBERSICHT UND SPIELZIEL

*Durch den Klimawandel sind wir angehalten unsere Energieversorgung von Atomkraft oder fossiler Energie auf regenerative Energieproduktion umzustellen, um möglichst wenig $CO_2$ in der Atmosphäre entstehen zu lassen. Damit die zukünftige Energieproduktion klimaneutral gestaltet werden kann, muss in Forschung und Entwicklung und in ein modernes Stromleitungsnetz investiert werden.*

In **Future Energy** legt ihr in den unterschiedlichen europäischen Ländern die alten Kraftwerke (Atomkraft, Erdöl, Erdgas und Kohle) still und ersetzt sie durch moderne regenerative Kraftwerke (Fusion, Wind, Sonne und Wasserstoff).

Für jedes alte stillgelegte Kraftwerk erhaltet ihr Boni, die euch helfen den Ausbau der Stromleitungen voranzutreiben. Durch vorausschauende Planung erhaltet ihr mehr Geld und $CO_2$-Zertifikate. Die euch beim Erwerb weiterer Baukontrakte für neue Kraftwerke helfen.

Zusätzlich müsst ihr in eigene Stromleitungen zwischen den modernen Kraftwerken investieren. Dafür erhaltet ihr aber Durchleitungsgebühren, wenn andere euer Stromnetz benutzen.

Wer sein Stromnetz ausbaut, in möglichst vielen europäischen Regionen Kraftwerke errichtet und diese clever durch sein Stromnetz verbindet, erhält am Spielende weitere $CO_2$-Zertifikate.

1 Wer die meisten Siegpunkte erspielt hat, gewinnt!

# SPIELAUFBAU FÜR DAS GRUNDSPIEL

**1.** Legt den **Spielplan** mit der für die Personenanzahl passenden Seite nach oben in die Mitte des Tisches.

***Spiel zu viert:*** ***Spiel zu zweit oder dritt:***

Der Spielplan zeigt ein Startfeld und diverse Kraftwerksfelder, die durch Linien miteinander verbunden sind. Ihr seht den Plan in unterschiedlich farbige Regionen aufgeteilt. Beim Spiel zu viert sind es fünf Regionen, beim Spiel zu dritt oder zu zweit sind es vier Regionen. Das Startfeld gehört zu keiner Region.

**2.** Sortiert aus den **Aktionsplättchen** je nach Anzahl der Mitspielenden folgende Plättchen aus:

**Sortiert im Spiel zu zweit** je zwei Aktionsplättchen von jeder Art aus. Von diesen 14 Plättchen legt ihr acht Plättchen mit der Rüsckseite nach oben auf die rot umrandeten Kraftwerksfelder *(diese bleiben verdeckt für den Rest des Spiels)*. Die abgedeckten Felder werden im Spiel zu zweit nicht benutzt und dürfen nicht betreten werden. Die restlichen Plättchen legt ihr in die Schachtel zurück.

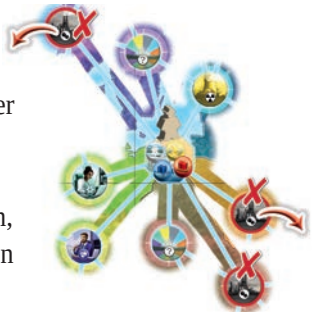
**Sortiert im Spiel zu dritt** je ein Aktionsplättchen von jeder Art aus und legt sie in die Schachtel zurück.

**Im Spiel zu viert** sortiert ihr keine Aktionsplättchen aus.

Mischt die nicht aussortierten **Aktionsplättchen** und legt je ein Plättchen mit der Rückseite nach oben auf jedes Kraftwerksfeld. Anschließend deckt ihr diese Aktionsplättchen auf.

Die übriggebliebenen Aktionsplättchen legt ihr in die Schachtel zurück.

**!/ Achtung:** Sollte bei der zufälligen Verteilung eine Art von Aktionsplättchen 3x (oder öfter) auf den acht vom **Startfeld benachbarten Kraftwerksfelder** liegen, werden zwei davon gegen nicht verteilte beliebige Plättchen ausgetauscht.



**3.** Mischt verdeckt alle **Baukontrakte** und legt sie gestapelt über das entsprechende Feld am obigen Spielplanrand. Je nach der Zahl der Mitspielenden legt ihr gemäß der Tabelle Baukontrakte vom Stapel ungesehen in die Schachtel zurück:

| **Personen** | **2** | **3** | **4** |
|---|---|---|---|
| **Anzahl Kontrakte** | **12** | **6** | **2** |

Nun füllt ihr die Auslage mit vier Baukontrakten auf, indem ihr von links nach rechts jeweils einen Kontrakt an jeden Platz oberhalb des Spielplans offen auslegt.

Verteilt je einen der **4 Startkontrakte** verdeckt an die Mitspielenden. Legt euren Kontrakt offen vor euch ab. Überzählige Startkontrakte kommen zurück in die Schachtel.

**4.** Legt die **Geldbündel** und die **$CO_2$-Zertifikate** getrennt als Vorrat neben dem Spielplan ab. Dies ist die Bank.

Der **Bautrupp** wird auf das achteckige Startfeld gestellt.

**5.** Ihr erhaltet ein zweiteiliges **Spieltableau** in der Farbe eurer Wahl. Zusätzlich **2 Mill. €** aus der Bank. In der gleichen Farbe erhaltet ihr ein **Ingenieurin-Plättchen**,eure **Kraftwerke**, eure **Stromleitungen**, einen **Siegpunktmarker** und ein Plättchen **„0/75“**.

Das **Spieltableau** mit dem **Aktionsstreifen** legt ihr jeweils mit der Seite „A“ vor euch ab. Das Tableau regelt die Einnahmen (Bereich I), die Planung (Bereich II) und zeigt eine Übersicht über die Bewegungen und den Kraftwerksbau (Bereich III). Der Aktionsstreifen zeigt euch die unterschiedlichen Aktionen, die ihr für das Ersetzen alter Kraftwerke erhaltet.

Das **Ingenieurin-Plättchen** legt ihr auf das oberste Feld im **Bereich II: Planung** eures Spieltableaus.

**6.** Eins eurer Kraftwerke stellt ihr auf das Startfeld neben den Bautrupp. Weitere fünf Kraftwerke stellt ihr auf euren **Startkontrakt**, je einen auf ein Kontraktfeld unterhalb der Abbildungen für die verschiedenen alten Kraftwerke, dem Investor und der Ingenieurin. Eure übrigen Kraftwerke und eure Stromleitungen legt ihr neben euer Spieltableau. Sie bilden euren persönlichen Vorrat.

Euren **Siegpunkt-Marker** legt ihr auf das Feld 0 der Punkteleiste. Oberhalb davon stapelt ihr die Plättchen **„0/75“**.

**7.** Verteilt den **Start-Drachen** zufällig an einen Mitspielenden. Der Drachen wird oberhalb des Spieltableaus angelegt.

# SPIELABLAUF

**Future Energy** wird über mehrere Runden gespielt. Wer den Start-Drachen besitzt, beginnt die Runde, alle anderen folgen im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der die letzte Stromleitung aus einem persönlichen Vorrat genommen und gebaut wurde **oder** der letzte Baukontrakt vom Stapel aufgedeckt und in die Auslage gelegt wurde. Ist diese letzte Runde beendet, führt ihr noch eine Schlusswertung durch.

## Ein Spielzug im Detail

Dein Spielzug gliedert sich in drei Phasen, die du nacheinander ausführst:

**Phase 1: Einnahmen** | **Phase 2: Planen** | **Phase 3: Bewegen und Bauen**

Zuerst nimmst du Geld ein, danach planst du dein Stromnetz und/oder den Erwerb eines neuen Baukontraktes und zum Schluss bewegst du den Bautrupp auf ein Kraftwerksfeld mit einem Aktionsplättchen. Dort nimmst du das Plättchen vom Feld und baust dort eins deiner Kraftwerke. Dabei darfst du die spezielle Aktion des Plättchens nutzen.

Anschließend folgen die anderen im Uhrzeigersinn mit ihren Spielzügen.

## Phase 1: Einnahmen

Du nimmst dein Geld in Euro aus der Bank. Die Höhe deiner Einnahmen kannst du auf deinem Tableau im **Bereich I: Einnahmen** ablesen.

Deine Basis-Einnahme beträgt **3 Mill. Euro**.

Erlangst du im Laufe des Spiels ein Investor-Plättchen, so legst du dieses auf ein freies Feld im **Bereich I: Einnahmen** deines Tableaus. Für jedes Investor- Plättchen, das du besitzt, erhältst du in jeder Runde 1 Mill. Euro zusätzlich als Einnahme. Du darfst maximal zwei Investor-Plättchen auf deinem Tableau ablegen. Erhältst du weitere Investor-Plättchen werden sie zurück in die Schachtel gelegt.

*Bereich I:Einnahmen:*

*Basis-Einnahme*

*+ 1 Mill. Euro durch ein Investor-Plättchen*

*+ 1 Mill. Euro durch ein Investor-Plättchen*

*Bill (weiß) erhält zu Beginn seines Zuges 4 Mill. €: 3 Mill. € Basis-Einnahme und 1 Mill. € zusätzlich für das Investor-Plättchen auf seinem Tableau.*

## Phase 2: Planen

Du nutzt dein Ingenieurin-Plättchen, um Stromleitungen oder einen neuen Baukontrakt zu kaufen. Es gibt drei Aktionen, die im **Bereich II: Planen** des Tableaus abgebildet sind:

**Eine Stromleitung** aus dem persönlichen Vorrat für **1 Mill. Euro** kaufen und direkt auf dem Spielplan ablegen.

**Zwei Stromleitungen** aus dem persönlichen Vorrat für **5 Mill. Euro** kaufen und direkt auf dem Spielplan ablegen.

Einen der vier offenen **Baukontrakte** aus der Auslage für den auf dem Spielplan **angezeigten Preis** kaufen.

Um eine der drei Aktionen zu planen, legst du dein Ingenieurin-Plättchen auf die jeweilige Abbildung und führst die entsprechende Aktion aus.

Erlangst du im Laufe des Spiels eine weitere Ingenieurin, so legst du sie auf ein freies Feld im **Bereich II: Planen** deines Tableaus. Für jede Ingenieurin, die du besitzt, darfst du in deinem Spielzug eine Aktion planen. Dazu legst du die Ingenieurin auf eine in diesem Zug noch nicht geplante Aktion und führst sie aus.

Du darfst maximal zwei weitere Ingenieurinnen auf deinem Tableau ablegen. Erhältst du weitere Ingenieurin- Plättchen werden sie zurück in die Schachtel gelegt.

***Wichtig:** Eine Aktion, die schon abgedeckt (geplant) ist, kann in diesem Spielzug nicht noch einmal genutzt werden!*

*Katie (gelb) schiebt ihre 1. Ingenieurin nach links auf das Symbol mit einer Stromleitung, bezahlt 1 Mill. € und legt sofort eine Stromleitung aus ihrem Vorrat auf den Spielplan.*

*Ihre 2. Ingenieurin schiebt sie auf das Kontrakt-Symbol und kauft für 3 Mill. € den dritten Kontrakt der Auslage.*

# Die Aktionen im Detail

## Ein oder zwei Stromleitungen kaufen und ablegen:

Du bezahlst den entsprechenden Euro-Betrag in die Bank und legst die Stromleitungen aus deinem persönlichen Vorrat auf den Spielplan. Stromleitungen darfst du auf **jede noch nicht besetzte** Linie zwischen zwei Kraftwerksfelder ablegen. Liegt schon eine Stromleitung auf einer Linie, darfst du dort keine weitere Stromleitung ablegen. ***Ausnahme:*** *Atomkraft-Aktion, siehe S. 7*

*Annie (rot) hat für 5 Mill. € zwei Stromleitungen gekauft. Eine legt sie direkt vor dem Bautrupp ab, die andere legt sie an einer Stelle ab, von der sie hofft, später davon profitieren zu können.*

## Einen Baukontrakt aus der Auslage kaufen:

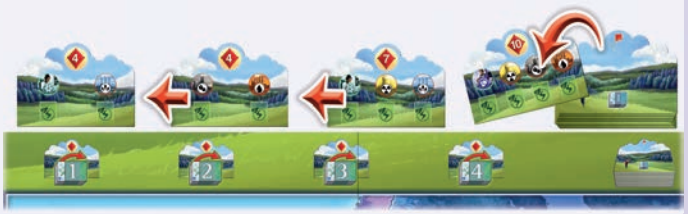
Du entscheidest dich für einen der vier Baukontrakte aus der Auslage und bezahlst den darunter auf dem Spielplan angezeigten Euro-Betrag in die Bank. Du legst den Kontrakt vor dir ab und stellst aus deinem Vorrat je ein Kraftwerk auf ein Kontraktfeld unter die Abbildungen für die Kraftwerke, dem Investor und der Ingenieurin.

***Achtung:*** *Hast du nicht mehr genug Kraftwerke in deinem Vorrat, um auf ein Kontraktfeld des Kontrakts ein Kraftwerk zu stellen, so darfst du den Kontakt* ***nicht*** *kaufen!*

***Wichtig:*** *Besitzt du zu Beginn deines Zuges keinen Baukontrakt, auf dem mindestens ein Kraftwerk steht, so musst du eine Planungsaktion dazu verwenden, einen Kontrakt aus der Auslage zu kaufen. In dem seltenen Fall, dass sich nur Baukontrakte in der Auslage befinden, die mehr Kontraktfelder haben, als du Kraftwerke in deinem Vorrat besitzt, darfst du in dieser Runde nur Stromleitungen kaufen.*

**Anschließend füllst du die Auslage auf:** Die verbliebenen Baukontrakte rückst du nach links, damit das Feld neben dem Stapel frei wird. Dieses Feld füllst du mit dem obersten Baukontrakt des Stapels auf.

*Jim (blau) kauft für 2 Mill. Euro den zweiten Kontrakt aus der Auslage, legt ihn vor sich ab und stellt je ein Kraftwerk auf jedes Feld des Kontrakts.*



*Anschließend wird die Kontraktauslage aufgefüllt.*

Du kannst in der Phase 2 auch passen und direkt weiter zu **Phase 3: Bewegen und Bauen** übergehen, es sei denn, du besitzt zu Beginn deines Spielzuges keinen Kontrakt, auf dem mindestens ein Kraftwerk steht – in diesem Fall musst du einen Baukontrakt kaufen.

# Phase 3: Bewegen und Bauen

## a) Bautrupp bewegen

Du musst den Bautrupp zu einem Kraftwerksfeld mit einen Aktionsplättchen bewegen, für das du eine passende Abbildung mit einem Kraftwerk darunter auf einem deiner Kontrakte besitzt. Dazu ziehst du den Bautrupp entlang der Linien von einem Kraftwerksfeld zum nächsten. Jede Bewegung über eine Linie kostet **1 Mill. Euro**:

- Liegt auf der Linie **keine Stromleitung**, zahlst du 1 Mill. Euro in die Bank.
- Liegt auf der Verbindungslinie **eine fremde Stromleitung**, zahlst du 1 Mill. Euro an die **betreffende Person**.
- Liegt auf der Verbindungslinie **eine eigene Stromleitung**, so ist die Bewegung **kostenlos**.

*Katie (gelb) bewegt den Bautrupp 3 Felder weit: Sie bezahlt erst 1 Mill. € an Annie (rot), dann 1 Mill. € an die Bank. Zuletzt bewegt sie den Bautrupp kostenlos über ihre eigene Stromleitung.*

## Wichtige Bewegungsregeln:

- Der Bautrupp darf nicht über ein mit einem Aktionsplättchen belegtes Kraftwerksfeld hinwegziehen!
- Du musst den Bautrupp bewegen, wenn du ein Kraftwerksfeld mit einem Aktionsplättchen erreichen kannst, zu dem du eine passende Abbildung mit Kraftwerk auf einem deiner Kontrakte besitzt. Hast du keine passende Abbildung oder kein Geld mehr, um für die Bewegung zu zahlen, so musst du passen und darfst den Bautrupp nicht bewegen.
- Bewegst du den Bautrupp, darfst du deine Bewegung nicht auf einem Kraftwerksfeld ohne Aktionsplättchen beenden.

## b) Ein Kraftwerk bauen

Hast du die Bewegung des Bautrupps auf einem Kraftwerksfeld mit Aktionsplättchen beendet, nimmst du das Aktionsplättchen von dem Kraftwerksfeld und legst es erstmal vor dir ab.

Dafür stellst du ein Kraftwerk von einem deiner Kontrakte, welches unterhalb einer zum Aktionsplättchen passenden Abbildung steht, auf das Kraftwerksfeld.

***Beispiel A:*** *Annie (rot) bewegt den Bautrupp auf das Feld mit dem Erdgas-Plättchen, nimmt das Plättchen zu sich und stellt ihr Kraftwerk, das unterhalb der Erdgas-Abbildung steht, auf das Kraftwerksfeld.*

Liegt auf dem Kraftwerksfeld ein Bauland-Aktionsplättchen, so darfst du ein beliebiges Kraftwerk von einem deiner Kontrakte auf das Kraftwerksfeld stellen.

***Beispiel B****: Bill (weiß) bewegt den Bautrupp auf das Feld mit dem Bauland-Plättchen, nimmt das Plättchen zu sich und darf sich nun ein beliebiges Kraftwerk wählen und es auf das Kraftwerksfeld einsetzen. Er entscheidet sich für das Kraftwerk unterhalb der Erdöl-Abbildung.*

## c) Aktionen

Durch das gerade erhaltene Aktionsplättchen erhältst du eine spezielle Aktion.
**Es gibt permanente und sofortige Aktionen:**

### ∞ Permanente Aktionen:

**Investor:** Lege das Plättchen auf ein freies Feld im Bereich I: Einnahmen deines Tableaus. Ab dem nächsten Zug erhältst du in der **Phase 1: Einnahmen** zu Beginn jeder Runde 1Mill. Euro zusätzlich. Du kannst nicht mehr als zwei Investor-Plättchen auf dein Tableau legen. Erhältst du ein weiteres Investor-Plättchen, legst du es ohne Auswirkung in die Schachtel.

**Ingenieurin:** Lege das Plättchen auf ein freies Feld im Bereich II: Planen deines Tableaus. Ab dem nächsten Zug kannst du in der **Phase 2: Planen** eine weitere Planungsaktion nutzen. Du kannst nicht mehr als zwei Ingenieurin-Plättchen zusätzlich zu deiner ersten Ingenieurin im Bereich II: Planen auf dein Tableau ablegen. Erhältst du ein weiteres Ingenieurin-Plättchen, legst du es ohne Auswirkung in die Schachtel.

## Sofortige Aktionen:

Diese Aktionen musst du sofort ausführen. Anschließend wird das Aktionsplättchen zurück in die Schachtel gelegt.

**Atomkraft:** Du darfst kostenlos eine Stromleitung aus deinem Vorrat auf dem Spielplan ablegen:

**a)** auf einer **beliebigen freien** Linie **<u>oder</u>**
**b)** auf einer Linie, auf der schon **genau eine fremde** Stromleitung liegt.

Bewegst du den Bautrupp über eine Linie, auf der zwei Stromleitungen liegen, so musst du 2 Mill. € zahlen, jeweils 1 Mill. Euro an jeden Besitzenden. Gehört dir eine der beiden Stromleitungen, so ist deine Bewegung kostenlos und du musst keine Million an den Besitzenden der anderen Stromleitung bezahlen.

***Annie (rot) nutzt die sofortige Sonderaktion des Atomkraft-Plättchens: Sie legt eine Stromleitung parallel zu einer fremden Stromleitung.***

***Achtung:** Es dürfen nie mehr als zwei Stromleitungen auf einer Linie liegen!*

**Kohle:** Du darfst dir ein beliebiges anderes Kraftwerk auf einem deiner Kontrakte aussuchen und es zurück in deinen persönlichen Vorrat stellen. Besitzt du kein weiteres Kraftwerk auf einem Kontrakt, verfällt die Aktion.

***Jim (blau) zieht auf ein Kraftwerksfeld mit Kohle-Plättchen: Er setzt das entsprechende Kraftwerk auf das Kraftwerksfeld und als sofortige Sonderaktion legt er ein beliebiges weiteres Kraftwerk von seinem Kontrakt zurück in seinen Vorrat.***

**Erdgas:** Du nimmst dir eins der $CO_2$ -Zertifikate aus der Bank, siehst dir die Vorderseite an und legst es dann verdeckt vor dir ab. Die Zertifikate bringen dir Siegpunkte in der Schlusswertung.

**Erdöl:** Du darfst bis zu zwei weitere Kraftwerke, die unterhalb von Erdöl-Abbildungen auf anderen deiner Kontrakte stehen, zusätzlich auf das Kraftwerksfeld stellen. Insgesamt kannst du dadurch bis zu drei Kraftwerke in einem Zug auf ein Kraftwerksfeld stellen.

***Katie (gelb) zieht auf ein Kraftwerksfeld mit einem Erdöl-Plättchen: Sie nimmt von ihren drei Kontrakten je ein Kraftwerk, das sich unterhalb einer Erdöl-Abbildung befindet und stellt es auf das Kraftwerksfeld.***

**Bauland:** Du erhältst 3 Mill. € aus der Bank.

***Achtung:** Da dir das Bauland-Plättchen erlaubt in* **Phase 3: Bewegen und Bauen** *ein Kraftwerk unter einer beliebigen Abbildung auf das Kraftwerksfeld zu stellen, erhältst du nur das Geld, aber nicht die Aktion der Abbildung.*

## Vollendete Baukontrakte

Sobald du einen deiner Baukontrakte vollendet hast, d. h. auf dem Kontrakt steht kein Kraftwerk mehr, rückst du mit deinem Siegpunktmarker sofort um die auf dem Kontrakt angegebene **Punktzahl** auf der Siegpunktleiste vor. Dann drehst du deinen Kontrakt auf die Rückseite und erhältst sofort **1 Mill. Euro** aus der Bank.

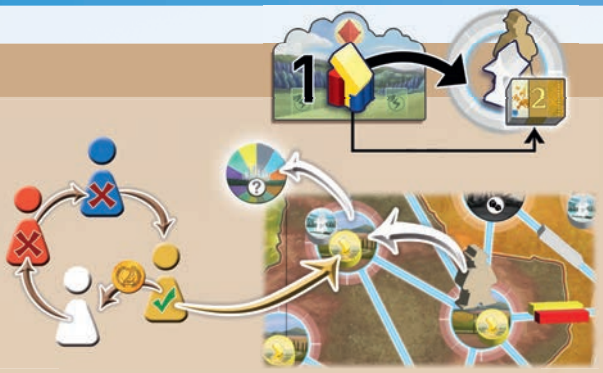
***Katie (gelb) hat zwei ihrer Kontrakte vollendet: Sie erhält einmal 7 und einmal 4 Punkte.***

***Sie dreht beide Kontrakte um und erhält für sie je 1 Mill. Euro aus der Bank.***

## d) Fremdes Kraftwerk bauen

Zuletzt fragst du **reihum im Uhrzeigersinn** deine Mitspielenden, ob sie ebenfalls **ein Kraftwerk** auf das Kraftwerksfeld stellen wollen, auf dem du gerade ein Kraftwerk gebaut hast. Dies darf aber nur **eine** Person tun und sie zahlt dir **2 Mill. Euro**. Dafür darf diese Person ebenfalls einen zum entfernten Aktionsplättchen passendes Kraftwerk von einem Kontrakt auch auf das Kraftwerksfeld stellen. **Die Aktion** des Aktionsplättchens darf die Person **nicht** ausführen. Sobald jemand ein Kraftwerk dazu gebaut hat, wird nicht weiter gefragt. Es kann geschehen, dass niemand ein Kraftwerk dazu bauen möchte oder kann.

***Wichtig:*** *Hast du dein Kraftwerk durch ein Bauland-Plättchen auf das Kraftwerksfeld gebaut, so muss die Person ein Kraftwerk derselben Art dazustellen.*



*Bill (weiß) zieht auf ein Bauland-Plättchen und stellt ein Kraftwerk unter der Investor-Abbildung seines Kontraktes auf das Kraftwerksfeld. Annie (rot) links neben ihm hat kein Kraftwerk unter einer Investor-Abbildung auf ihren Kontrakten. Jim (blau) hat kein Geld übrig, um ein Kraftwerk zu bauen. Katie (gelb) bezahlt 2 Mill. Euro an Bill und stellt ein Kraftwerk unterhalb der Investor-Abbildung mit auf das Kraftwerksfeld.*

Zuletzt legst du dein Ingenieurin-Plättchen wieder auf die linken Felder im Bereich II: Planen deines Tableaus zurück.

Damit ist dein Spielzug beendet und die im Uhrzeigersinn folgenden Mitspielenden sind nacheinander am Zug.

# SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

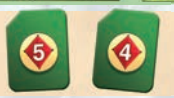
Das Spiel endet nach einer Runde, wenn jemand **alle Stromleitungen aus dem persönlichen Vorrat auf dem Spielplan gebaut** oder den **letzten Baukontrakt** des Stapels **aufgedeckt** und in die Auslage gelegt hat. Die letzte Runde wird noch zu Ende gespielt. Wer den Start- Drachen besitzt, ist nicht mehr am Zug. Dadurch waren dann alle gleich oft am Zug. Es folgt noch eine Schlusswertung.

**In der Schlusswertung erhaltet ihr folgende Siegpunkte:**

**1. Freie Kontraktfelder –** Für jedes **freie Feld** auf allen eigenen nicht vollendeten Kontrakten erhaltet ihr jeweils **1 Punkt**.

*Annie (rot) erhält 2 Punkte.*

**2. $CO_2$-Zertifikate –** Für jedes **Zertifikat** in eurem Besitz erhaltet ihr die auf der Rückseite abgedruckten Punkte.



*Für ihre Zertifikate erhält Annie 9 Punkte.*

**3. Die Regionen –** Das Startfeld gehört zu keiner Region. Es gibt nun Siegpunkte für die Mehrheiten in den Regionen. Wer mehr Kraftwerke als andere in einer Region gebaut hat, erhält Siegpunkte nach der folgenden Tabelle:

| *Mehrheiten in den Regionen* | | | |
|---|---|---|---|
| | *1.* | *2.* | *3.* |
| *Zu viert* | *6* | *3* | *1* |
| *Zu dritt* | *5* | *2* | |
| *Zu zweit* | *3* | | |

Gibt es einen Gleichstand bei einer Position, dann werden die Punkte geteilt und abgerundet. Es zählen ausschließlich die Kraftwerke in einer Region, sie müssen nicht durch Stromleitungen verbunden sein.

Wer sein Stromnetz über mehrere Regionen entwickelt hat, erhält weitere Siegpunkte nach der folgenden Tabelle:

| *Anzahl Regionen im Stromnetz* | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *Anzahl Regionen:* | *1* | *2* | *3* | *4* | *5* |
| *Siegpunkte im Spiel zu viert* | *1* | *3* | *6* | *10* | *15* |
| *Siegpunkte im Spiel zu dritt oder zweit* | *1* | *3* | *6* | *10* | |

***Beispiel einer Schlusswertung für die Regionen (Spiel zu viert):***

*In der blauen Region hat Annie (rot) 3 Kraftwerke, während Jim (blau) 2 und Katie (gelb) 1 hat. Annie (rot) erhält 6 Siegpunkte, Jim (blau) 3 Punkte, Katie (gelb) 1 Punkt. Während in der grünen Region sowohl Annie (rot) als auch Jim (blau) je 2 Kraftwerke haben, teilen sie sich 3 + 6 = 9 durch 2/ = je 4 Punkte. Bill (weiß) und Katie (gelb) haben jeweils nur 1 Kraftwerk und bekommen daher keine Punkte mehr (1:2 abgerundet = 0).*
*Annie (rot) verfügt über ein Stromnetz, das 4 Regionen berührt. Annie erhält dafür 10 Punkte. Jim (blau) hat ein Stromnetz, das 3 Regionen berührt. Jim erhält 6 Siegpunkte.*

Geht mit eurem Siegpunkte-Marker entsprechend der erhaltenen Punkte auf der Punkteleiste vorwärts. Wer mehr als 75 Punkte erreicht hat, dreht sein Plättchen „0/75“ von der „0“-Seite auf die „75“-Seite und zieht mit dem Marker über das „0“-Feld weiter.

Wer die meisten Siegpunkte auf der Punkteleiste besitzt, gewinnt das Spiel. Herrscht auf dem vordersten Platz der Punkteleiste ein Gleichstand, ist das Geld entscheidend.

Wer am Gleichstand beteiligt ist und das meiste Geld besitzt, gewinnt das Spiel. Herrscht immer noch Gleichstand, haben mehrere gewonnen.

## Tipps und Tricks:

- Mitspielenden 2 Mill. Euro zu zahlen, um in deren Spielzügen ein eigenes Kraftwerk mit auf ein Kraftwerksfeld zu bauen, kann sehr lukrativ sein:

  - Der eigene Baukontrakt ist schneller vollendet und bringt Geld und Siegpunkte ein.

  - Liegen keine oder nur noch wenige Aktionsplättchen einer bestimmten Art auf Kraftwerksfeldern, ist dies eine gute Gelegenheit, ein solches Kraftwerk auf ein Kraftwerksfeld abzustellen.

- Befinden sich Kraftwerke auf einem Baukontrakt, für die kein entsprechendes Aktionsplättchen mehr auf einem Kraftwerksfeld liegt, gibt es dennoch zwei Möglichkeiten, sie zu bauen:

  - Über das Bauland kannst du ein beliebiges Kraftwerk bauen.

  - Über die Aktion des Kohle-Plättchens kannst du ein beliebiges Kraftwerk von einem deiner Baukontrakte zurück in deinen Vorrat stellen.

- Ein großes Stromnetz bringt dir am Spielende Siegpunkte – aber auch Geld während des Spiels. Immer dann, wenn Mitspielende deine Stromleitungen für ihre Bewegung des Bautrupps nutzen. Zusätzlich ist die Bewegung auf den eigenen Stromleitungen kostenlos – je länger die Bewegung, desto lukrativer. Dadurch bist du besonders im letzten Drittel des Spiels flexibel.

**Die folgenden Module (1-3) können einzeln oder in Kombination gespielt werden.**

# MODUL 1: DAS GRÖSSTE STROMNETZ

Für dieses Modul ist kein weiteres Spielmaterial nötig. Bei der Schlusswertung erhaltet ihr zusätzlich Siegpunkte für euer größtes Stromnetz.

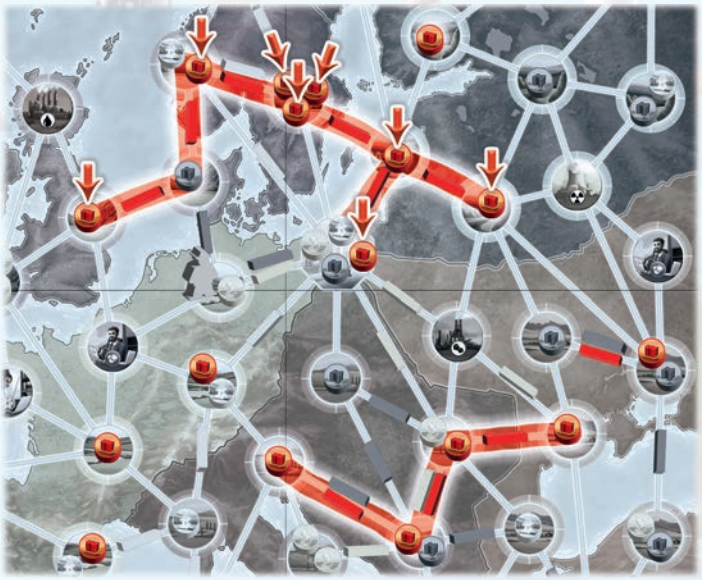
## Änderungen bei der Schlusswertung:

Zählt eure Kraftwerke, die sich innerhalb eures größten zusammenhängenden Stromnetzes befinden. Für jedes dieser Kraftwerke erhaltet ihr 2 Siegpunkte.

Ein Kraftwerk zählt zum Stromnetz, wenn das Kraftwerksfeld, auf dem es steht, über eine Stromleitung an das eigene Stromnetz angeschlossen ist.

Dabei muss nicht auf jedem Kraftwerksfeld innerhalb des Stromnetzes ein eigenes Kraftwerk stehen. Es reicht, wenn das Kraftwerk durchgängig mit eigenen Stromleitungen verbunden ist. Abzweigungen sind erlaubt und erweitern das eigene Netz.

***Achtung:*** *Das größte Stromnetz ist jenes, welches die meisten eigenen Kraftwerke beinhaltet, nicht unbedingt das mit den meisten Stromleitungen.*



***Annie (rot) hat zwei Stromnetze: Das obere besteht aus 6 Stromleitungen und verbindet 8 Kraftwerke. Das untere besteht aus 3 Stromleitungen und 4 Kraftwerken. Sie erhält 16 Punkte für das obere Netz.***

# MODUL 2: DIE ÖFFENTLICHEN AUFTRÄGE

In diesem Modul werden die Aktionsplättchen, die ihr von den Kraftwerksfeldern genommen und deren Aktionen durchgeführt habt, nicht aus dem Spiel genommen, sondern vor euch abgelegt und gesammelt.

## Änderungen beim Spielaufbau:

Ihr dreht euer Spieltableau auf die Seite „B“, der Aktionsstreifen bleibt auf der Seite „A“.

Mischt die 16 „Öffentlichen Aufträge“ und legt sie als Zugstapel neben den Spielplan bereit. Deckt die obersten vier Aufträge auf und legt sie in einer Reihe offen neben den Zugstapel. Legt die 18 Jokerplättchen ebenfalls neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

## Änderungen im Spielablauf:

Auf jedem „Öffentlichen Auftrag“ sind Kombinationen von 2-4 alten Energie-Arten (Erdöl, Erdgas, Atomkraft und Kohle) abgebildet, dazu eine Anzahl Siegpunkte und ein Effekt.

In der **Phase 2: Planen** könnt ihr einen offenen oder verdeckten (vom Stapel) „Öffentlichen Auftrag“ für 1 Mill. Euro kaufen. Ein offener Auftrag wird sofort durch einen neuen Auftrag vom Stapel ersetzt. Ihr könnt nur einen Auftrag pro Zug kaufen und vor euch ablegen. Ihr dürft eine beliebige Zahl an Aufträgen vor euch liegen haben.

***Hinweis:*** *In diesem Modul müsst ihr euch entscheiden, entweder ihr kauft einen Baukontrakt* ***oder*** *einen „Öffentlichen Auftrag“.*

Wenn ihr in der **Phase 3: Bewegen und Bauen** ein Aktions-Plättchen vom Spielplan genommen und deren Sonderaktion durchgeführt habt, legt ihr das Plättchen vor euch ab.

***Achtung:*** *Dies gilt auch für die Bauland-, Investor- und Ingenieurin-Plättchen, die nicht auf euer Spieltableau gelegt werden können.*

Wenn ihr danach reihum fragt, ob jemand auch auf dem gleichen Kraftwerksfeld ein Kraftwerk bauen möchte, dann erhält diese Person ein Jokerplättchen aus dem Vorrat und legt es vor sich ab.

***Bill (weiß) schiebt eine seiner Ingenieurinnen auf das Feld, auf dem er einen Baukontrakt oder einen Auftrag kaufen kann. Er entscheidet sich einen Auftrag zu kaufen. Er gibt 1 Mill. Euro ab, legt den Auftrag vor sich ab und ersetzt den Auftrag in der Auslage durch den obersten Auftrag vom Stapel.***

***Annie (rot) hat ihr Kraftwerk gebaut und dann reihum gefragt, ob jemand auch ein Kraftwerk auf das gleiche Kraftwerksfeld stellen möchte. Jim (blau) hat zugesagt. Er zahlt Annie 2 Mill. Euro und stellt sein Kraftwerk neben das von Annie. Danach nimmt er sich ein Jokerplättchen aus dem Vorrat.***

Irgendwann im weiteren Spiel könnt ihr in eurem Zug einen „Öffentlichen Auftrag“, der vor euch liegt, nutzen. Dazu müsst ihr die betreffende Kombination von gesammelten Plättchen (Erdöl, Erdgas, Atomkraft oder Kohle) für diesen Auftrag abgeben. Ihr führt nun sofort den Effekt aus und erhaltet zusätzlich die aufgedruckten Siegpunkte. Danach geht der öffentliche Auftrag **und** die eingesetzten Plättchen aus dem Spiel.

***Achtung:*** *Für die Nutzung eines „öffentlichen Auftrages“ könnt ihr auch die Jokerplättchen und die Bauland-, Investor- und Ingenieurin-Plättchen einsetzen. Ihr könnt mehrere dieser Plättchen einsetzen, aber mindestens ein Plättchen einer abgebildeten Energie-Art muss Teil der Kombination sein. In diesem Fall könnt ihr den Effekt des Auftrages nutzen, aber ihr erhaltet* ***nicht*** *die aufgedruckten Siegpunkte. Auch jetzt werden die eingesetzten Plättchen und der Auftrag nach der Nutzung aus dem Spiel genommen.*

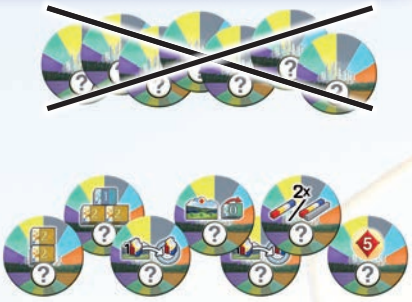
***Jim möchte einen Auftrag nutzen. Er gibt die benötigten Aktionsplättchen (Kohle, Gas und Öl) ab und erhält 6 Mill. Euro aus der Bank. Danach erhält er 4 Siegpunkte und der Auftrag wird aus dem Spiel genommen.***

| *Kraftwerke* | *Effekt* | *Siegpunkte* |
|---|---|---|
| | *Erhalte 4 Mill. Euro.* | *2* |
| | *Versetze auf dem Spielplan eine eigene Stromleitung auf eine beliebige leere Verbindungslinie.* | *2* |
| | *Lege ein eigenes $CO_2$-Zertifikat in die Schachtel zurück. Du erhältst für die aufgedruckten Siegpunkte die entsprechende Menge an Euro +1 aus dem Vorrat.* | *2* |
| | *Versetze auf einem eigenen Baukontrakt ein Kraftwerk auf ein benachbartes Kontrakt-* | *2* |
| | *Bewege den Bautrupp kostenlos auf ein benachbartes Kraftwerksfeld.* | *2* |
| | *Stelle ein Kraftwerk von einem eigenen Baukontrakt zurück in den Vorrat.* | *2* |
| | *Erhalte 6 Mill. Euro.* | *4* |
| | *Versetze auf dem Spielplan eine eigene Stromleitung auf eine beliebige Verbindungslinie, auch dorthin, wo schon eine fremde Stromleitung liegt.* | *4* |
| | *Stelle ein beliebiges Kraftwerk von einem eigenen Baukontrakt zu einem beliebigen fremden Kraftwerk auf dem Plan.* | *4* |
| | *Nimm dir kostenlos einen Baukontrakt aus der Auslage.* | *4* |
| | *Tausche auf dem Spielplan zwei Aktionsplättchen mit alten Kraftwerken miteinander.* | *4* |
| | *Befindet sich auf einem deiner Kontrakte ein Kraftwerk unter der Erdöl-Abbildung, darfst du ein weiteres Kraftwerk aus dem eigenen Vorrat dazustellen. Wenn du mit dem Bautrupp auf ein Kraftwerksfeld mit einem Öl-Aktionsplättchen ziehst oder dich zu einem Mitspielenden auf einem solchen Kraftwerksfeld stellst, darfst du beide Kraftwerke auf einmal auf das Kraftwerksfeld stellen. Hinweis: Die Grundregel, dass höchstens drei eigene Kraftwerke auf einem Kraftwerksfeld stehen dürfen, bleibt bestehen.* | *4* |
| | *Erhalte 8 Mill. Euro.* | *6* |
| | *Lege eine eigene Stromleitung auf eine beliebige Verbindungslinie auf den Spielplan, auch dorthin, wo schon eine fremde Stromleitung liegt.* | *6* |
| | *Stelle 2x ein beliebiges Kraftwerk von einem eigenen Baukontrakt zu einem beliebigen fremden Kraftwerk auf dem Plan.* | *6* |
| | *Führe eine bereits abgedeckte Planungsaktion noch einmal durch.*<br>*Hinweis: Du musst für beide Aktionen den entsprechenden Preis bezahlen!* | *6* |

# MODUL 3: NEUES BAULAND UND LAUFZEITVERLÄNGERUNG

## Änderungen im Spielaufbau:

Ersetzt die sieben Bauland-Aktionsplättchen des Basisspiels durch die neuen Bauland-Aktionsplättchen und verteilt sie wie bisher mit den anderen Aktionsplättchen auf dem Spielplan. Ihr erhaltet je ein Atomkraft-Tableau mit zwei Feldern in eurer zuvor gewählten Farbe, dass ihr an der rechten Seite eures Spieltableaus anlegt. Dreht dann euren Aktionsstreifen auf die Seite „B“.




## Änderungen im Spielablauf:

### Die Bauland-Aktionsplättchen

Zieht ihr auf ein Kraftwerksfeld, auf dem sich ein Bauland-Aktionsplättchen befindet, nehmt ihr es zu euch. Jedes Bauland-Plättchen bietet eine individuelle sofortige Sonderaktion, welche die bekannte Aktion, dass ihr immer 3 Mill. Euro erhaltet, ersetzt:

**€4 / €5:** Ihr erhaltet 4 bzw. 5 Mill. Euro aus dem Vorrat.

**5 Siegpunkte:** Ihr erhaltet 5 Siegpunkte und zieht mit eurem Punktemarker auf der Siegpunktleiste entsprechend vorwärts.

**€0 Auftrag:** Ihr dürft euch kostenlos einen beliebigen Auftrag aus der Auslage nehmen. Füllt danach die Auslage wieder auf.

**2 Stromleitungen:** Ihr dürft 2 Stromleitungen bauen. Die Stromleitungen dürft ihr jeweils entweder auf einer leeren Verbindung bauen oder auch zu einer Stromleitung eines Mitspielenden dazu bauen.

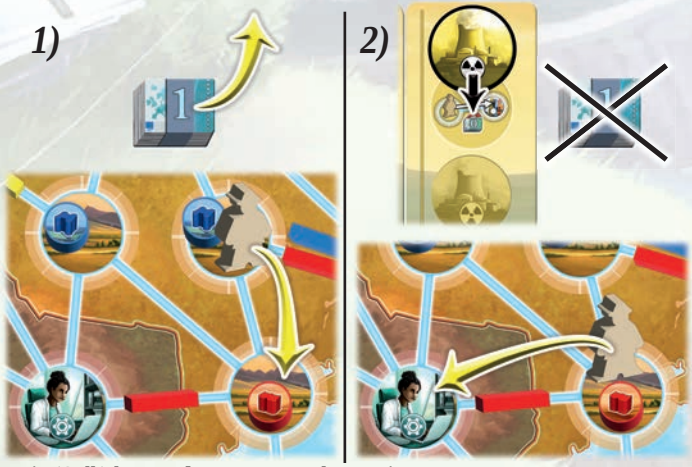
**Zusatz-Kraftwerk:** Ihr dürft ein beliebiges Kraftwerk von einem eurer Kontrakte auf ein Kraftwerksfeld stellen, auf dem schon Kraftwerk von euch steht.

*__Achtung:__ Spielt ihr zusammen mit dem Modul „Öffentliche Aufträge“, könnt ihr nach der Nutzung der individuellen sofortigen Sonderaktion, das Bauland-Aktionsplättchen vor euch ablegen und später für einen öffentlichen Auftrag benutzen.*

### Die Atomkraft-Aktionsplättchen

Zieht ihr auf ein Kraftwerksfeld, auf dem sich ein Atomkraft-Aktionsplättchen befindet, nehmt ihr es zu euch und legt es auf euer Atomkraft-Tableau ab. Dadurch wird die sofortige Aktion der Atomkraft aus dem Basisspiel durch eine permanente Aktion ersetzt. Ihr dürft maximal zwei Atomkraft-Aktionsplättchen auf dieses Tableau ablegen.

Wenn ihr in der **Phase 3: Bewegen und Bauen** den Bautrupp bewegt, dürft ihr für jedes Atomkraft-Aktionsplättchen auf eurem Tableau eine Bewegung über eine Linie kostenlos durchführen. Dabei ist es egal ob es sich um eine leere, einfach oder doppelt mit Stromleitungen bebaute Linie handelt. Nutzt ihr ein Atomkraft-Aktionsplättchen, dann schiebt ihr das Plättchen etwas nach unten und kann im gleichen Zug nicht mehr genutzt werden. Erst am Ende des Zuges dürft ihr das benutzte Plättchen wieder nach oben schieben.




*__Katie (Gelb) bewegt den Bautrupp über zwei Kraftwerksfelder: 1) Sie zahlt erst 1 Mill. € an die Bank. 2) Dann schiebt sie ihr Atomkraft-Aktionsplättchen nach unten, um dessen Aktion zu nutzen. Die Bewegung, über die mit der roten Stromleitung bebaute Verbindungslinie ist dann für sie kostenlos.__*

*__Achtung:__ Spielt ihr zusammen mit dem Modul „Öffentliche Aufträge“, müsst ihr euch entscheiden. Ein Atomkraft-Aktionsplättchen auf dem Tableau kann nicht für einen „Öffentlichen Auftrag“ benutzt werden und umgekehrt. Wer mehr als zwei Atomkraft-Aktionsplättchen erlangt, kann dann die weiteren Plättchen vor sich ablegen und für einen „Öffentlichen Auftrag“ nutzen.*

est. 1989
QUEEN GAMES



© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.